INTERNET

SUPLEMENTO DE INTERNET DE PAGINA/12

Buenos Aires, Martes 8 de Agosto de 2000 - Año 1 Nº 9

www.supleinternet.com

Especial Día del Niño



>>> **cine**

Idolos virtuales

Muchos de los personajes cinematográficos están presentes en Internet. Desde Dinosaurio, Los Pintín, Las aventuras de Pantriste hasta Las aventuras de Hijitus se pueden encontrar en sites argentinos como del exterior.



FOTO: IMAGEBANK.COM.AR

No hay personaje del cine que se escape de Internet. Las películas infantiles no son una excepción y los ídolos de los chicos tienen una presencia muy fuerte en la red. ¿Qué mejor manera para saber de qué se trata antes verlos en la gran pantalla?

Con la calidad Disney, está en Internet la página dedicada a su último film de dibujos animados "Dinosaurio" (**www.disney.go.com/disneypictures**), que tiene como protagonistas a esos antiguos habitantes de la tierra que tanta fascinación provocan en los más chicos.

La imagen del ojo de un dinosaurio en el que se refleja todo su hábitat es la puerta de entrada al mundo de esas criaturas prehistóricas que alimentan las fantasías del imaginario colectivo. Acompañado con la música de la película se puede ir conociendo, en inglés, las características de cada uno de sus personajes y hasta enviar tarjetas electrónicas a todos los fanáticos.

Los pingüinos también se van de vacaciones y la prueba está en **www.lospintin.com**. Para el que todavía no vio la película "Los Pintín al rescate", puede conocer a toda esta familia de pingüinos patagónicos formada por el padre Bepo, la madre Ada, una adolescente soñadora que es Luna, un pequeño revoltoso llamado Ito y Uvi, que todavía no rompió su cascarón.

La página ofrece cuentos, imágenes para usar de papel tapiz en la computadora e información sobre Puerto Madryn, en el sur argentino, que aloja una importante colonia de estos animales.

El sitio **www.papitus.com** es "un tributo a quienes aman la infancia, las historietas y los dibujos animados", además de un homenaje al creador de "Las Aventuras de Hijitus". Pero también se puede encontrar en ella la historia de Pantriste, un muchachito delicado y sensible que fue criado en un pueblo de leñadores.

Además se puede conocer el nuevo rol, que tiene en la película "Corazón, las alegrías de Pantriste", antiguos personajes como el malvado Neurus, convertido en rey, y el inolvidable Larguirucho. La página ofrece la posibilidad de bajar protectores de pantalla y hasta hacerle una entrevista virtual a Manuel García Ferré. Así desde los personajes internacionales hasta los ídolos de hoy y de ayer están presentes en el ciberespacio.

>>> **música**

Todos los acordes en la web

La banda sonora de ciclo televisivo Chiquititas, los temas del grupo Backstreet Boys o de la cantante Shakira pueden escucharse y hasta bajarse a la PC.

En los últimos meses la música que gira en torno a Internet ha dado mucho que hablar. Palabras como Napster y Mp3 forman parte de las noticias casi diariamente. Lo cierto es que más allá de los aspectos legales éstas tecnologías terminan beneficiando a los usuarios que quieran hacer uso de ellas.

Mp3 es un sistema para comprimir archivos de sonido a un 10 por ciento del espacio físico que ocupan en el formato habitual (.wav), con calidad de audio casi igual que un compac disc, y con la diferencia que las canciones que por disco pueden almacenarse pueden llegar a 150 temas.

Los catálogos de cantantes y grupos que se pueden encontrar son muy amplios, y para poder hacerlo es posible acceder a los sitios dedicados casi exclusivamente a ofrecer este formato.

Por una parte, **www.dgolpe.com** tiene una amplia lista de cantantes latinos, que en los últimos tiempos han llegado a seducir a los más chicos. Backstreet Boys, Shakira o la banda sonora de The Simpsons forman parte del catálogo de este portal, y previa búsqueda tanto por canción o por álbum, a través del Mp3 se pueden almacenar en la computadora.

Con un estilo mas rockero, pero no menos atractivo **www.yeyeye.com**, el sitio liderado por el ex Soda Stereo, Charly Alberti, ofrece una lista bastante extensa, que sin incluir latinos, puede convertirse en una buena opción para conseguir la música de bandas nacionales.

A pesar de que no brinda la posibilidad del Mp3, el sitio **www.chiquititas.com.ar** mediante el software Real Player (que permite escuchar música) facilita conocer los temas del programa televisivo. El audio de "Chiquititas 2000", "Abre entra", "Te necesito para crecer", "Pan y queso" y "Tilin tilin" son algunas de las opciones ofrecidas para conocer antes de comprar el último disco editado.

Por otra parte, utilizando un buscador como Yahoo! (**www.yahoo.com**) si se coloca como palabra clave una frase de una canción, devuelve las direcciones donde es posible obtener las letra completa del tema.

Y para averiguar los precios o comprar tanto de CD's como cassettes se puede ingresar a las páginas de la disquería **www.musimundo.com.ar** o **www.alcosto.com.ar** para conseguir discos con precios que incluyen descuento.



>>> **reportaje**

Los chicos son cosa seria

Con una idea que surge de la percepción de una necesidad en el área educativa, Daniel Richetti, director de TodoKids, puso su experiencia de siete años en desarrollos tecnológicos para darle forma a lo que él llama "un nuevo concepto en entretenimiento educativo", que aporta un importante desarrollo de materiales de capacitación y educación con sello nacional.


FOTO: GIANNI BUONO

Daniel Richetti, director de TodoKids

La diversión tiene muchas formas y más cuando la imaginación de un chico está en el medio. Jugar es una tarea constante para ellos y nada indica esté separado de un proceso de aprendizaje.

Internet presenta una gran cantidad de opciones para los más chicos, pero TodoKids (**www.todokids.com**) combina entretenimiento con contenidos que estimulan la curiosidad de los niños de edad cronológica y, por qué no, de los que tienen un niño en el alma también.

El site está hecho por 26 personas y los contenidos están a cargo de un equipo entre los que se cuenta con filósofos, matemáticos, físicos, psicopedagogos y psicólogos.

Entre ellos se destaca la colaboración especial de Pablo Flores el primer astronauta argentino, que hasta chatea con los chicos y les transmite toda su experiencia adquirida en sus estudios y trabajos realizados en Rusia y en la NASA.

El proyecto está on line desde el 15 de diciembre de 1999 poniendo el énfasis en que sea un "site para chicos que tenga entretenimiento con contenidos educativos, porque creemos que lo entretenido es una herramienta fundamental para la educación", cuenta Richetti.

-¿Cómo se logra esa combinación de entretenimiento y contenidos?

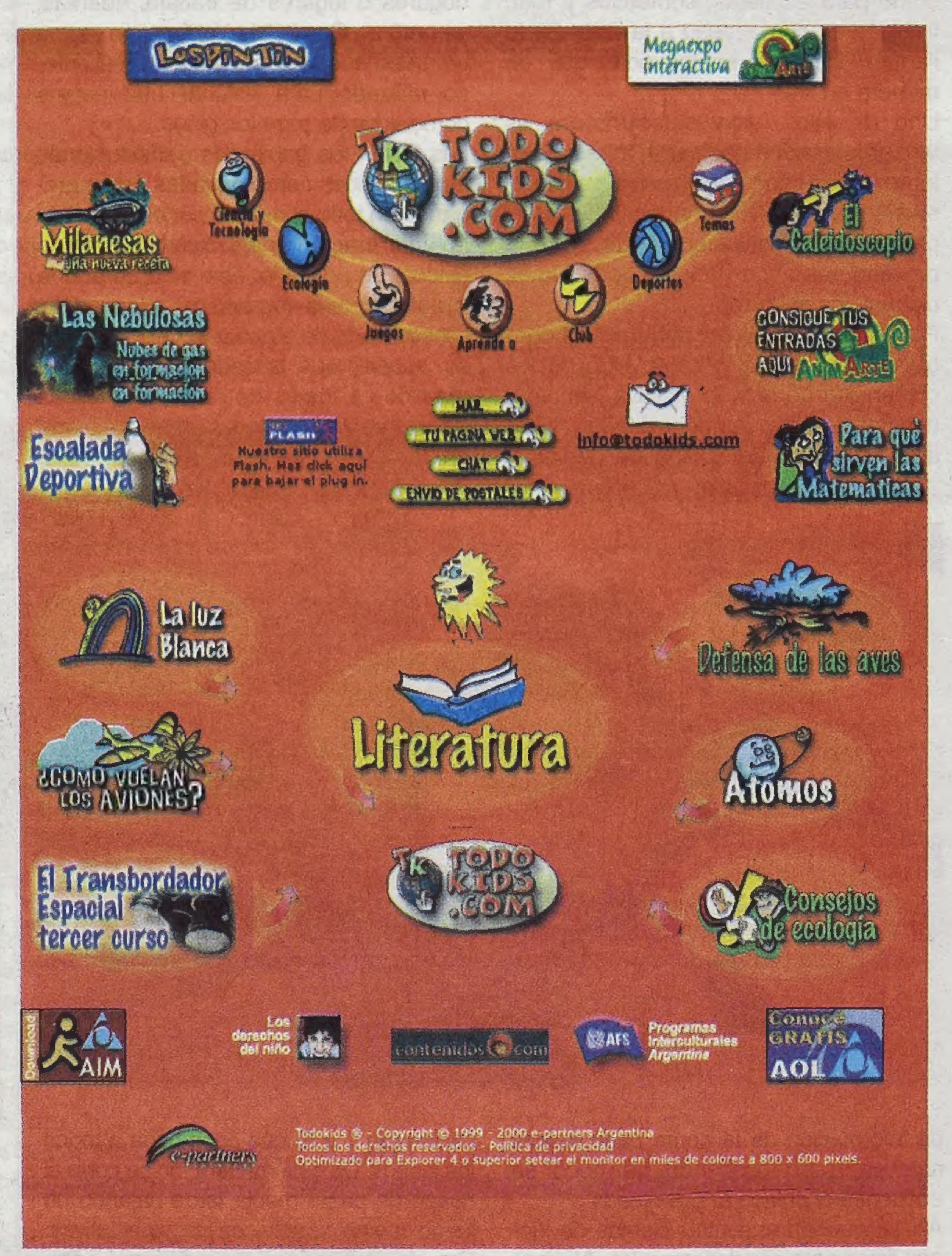
-Es difícil de lograr porque o es muy aburrido y educativo, o es muy entretenido pero no educativo. Lo más importante para nosotros es lograr que los chicos estén motivados a jugar y al mismo tiempo tengan contenidos e información, sobre todo utilizando tecnologías nuevas, porque la tendencia en la educación es justamente la utilización de lo interactivo y multimedia. En Argentina estamos bastante atrasados en este tema, por eso decidimos invertir y profundizar en esa línea. Generalmente en nuestro país el software para computadoras, tanto el educativo como los juegos, viene de afuera. Tal vez sea por falta de presupuesto. Pero nosotros creemos que tenemos mucha capacidad para llevar adelante estos desarrollos porque el nivel de recursos humanos argentinos es muy importante, y por falta de inversión están ociosos o están trabajando a media máquina.

-¿Con qué se encontraron en sitios para chicos?

-Todos los sites son distintos, aunque tienen cierta afinidad entre ellos, en la gran mayoría se encuentra siempre lo mismo, ponen las grandes marcas o los ídolos de los chicos. En TodoKids me han ofertado publicidad de productos así, pero tenemos una política bastante estricta en ese sentido. Creemos que lo nuestro es algo distinto, no digo ni mejor ni peor, pero no van a ver ni Pókemon ni nada de eso. A veces los chicos nos piden que les mande protectores de pantalla de esos personajes y les damos diez direcciones de donde los pueden bajar gratis, pero nunca lo van a ver en TodoKids, porque creo que el equilibrio está en que cada uno tenga una propuesta distinta, y si todos ponemos lo mismo hay oferta.

-¿Qué se puede hacer en TodoKids?

-Los chicos pueden construir su propia página web, conocer sobre la historia de Internet, tienen una sección que se llama "Aprendiendo a", que es donde pueden aprender distintas cosas por medio de talleres que les permite imprimir y hacer actividades en su casa solo o con ayuda de los padres, desde una escultura, pintar, hastaglobología o magia. Todo ilustrado con videos, donde por ejemplo un mago les muestra un truco y después se los explica. El ancho de banda que tenemos hoy en Argentina no nos permite poner todo lo que tenemos, porque sino sería una página mucho más pesada de lo que es, pero a pesar de eso seguimos desarrollando cosas que pueden competir con productos de otros países.



-¿Cuáles son los temas más consultados según las edades?

-Las secciones que más usan son "Ciencia y Tecnología", que les fascina a los chicos, como también "Ecología" y "Aprendido a". Después le siguen los lugares donde ellos participan publicando sus cuentos, dibujos y chistes. Pero no desarrollamos contenidos por edades porque creemos que los chicos se autorregulan: yo no puedo hacer un juego para chicos de 6 años, porque tal vez tiene 8 o 9 y también le gusta, entonces los niveles los determinan ellos mismos. Si bien apuntamos a etapas evolutivas del individuo que tratamos de incentivar, como el desarrollo de la lecto-escritura, yo no les puedo decir para qué edad es. Mostramos un concepto de comunicación para chicos, pero creemos que cada cual elige.

-¿Qué es lo más llamativo que les han pedido?

-Lo que a veces hacen muchos por comodidad es pedir contenidos para hacer trabajos del colegio, entonces lo que hacemos es asesorarlos sobre dónde pueden encontrar esa información, les damos direcciones, pero nunca les vamos a hacer la tarea a los chicos, solo tratamos de guiarlos. Pero han pedido cosas como ir a la NASA, y nos preguntan si los podemos llevar.

-¿Cuál es la respuesta de los padres y maestros?

- Creo que superamos nuestras expectativas porque hemos logrado muy buena respuesta de los chicos en principio, en segundo lugar de los padres y en tercer lugar de los maestros. Lo que nos demuestra que ese mix de entretenimiento educativo que buscamos es el que logramos. Se han comunicado con nosotros más de cien maestros de acá y de afuera también, que son los que están más actualizados, que ya utilizan Internet como herramienta de información.

María Cecilia Aguilar

Protección al menor

Los programas de software para controlar las páginas no deseadas para chicos.



FOTO: IMAGEBANK.COM.AR

Los riesgos al utilizar buscadores para encontrar juegos para chicos son muchos. En general, al realizar indagaciones por la clave "juego" suelen aparecer direcciones de sitios que pueden tener contenido no deseado. Esto se debe a que la inclusión de sitios en Internet sea prácticamente imparable. El problema se puede generar cuando los que realizan las búsquedas son los chicos, ya que ávidos de navegar, investigan en casi todos las direcciones que llegan a los monitores. Y a esto se agrega que no siempre la reseña del contenido de la página es verosímil con el tema que efectivamente trata.

Para poder controlar de alguna manera el acceso a páginas indeseadas existe software preparado para este fin, que está dirigido tanto para el uso particular, como para escuelas, comercios y todo los lugares con acceso a la web. Se le llaman "filtros" y se los conseguir de manera on line.

Uno de ellos, **www.safesurf.com** es una organización dedicada "a hacer que Internet sea sana para sus hijos sin censura". Para ello se ofrecen soluciones para padres, instituciones educativas y proveedores, con todos los recursos disponibles en la red.

Por otra parte, **www.cyberpatrol.com** ofrece "una solución como filtro de los contenidos de la web efectiva, simple y adaptable según las necesidades". Este sitio estableció un equipo de padres y educadores que construyó una lista de sitios inapropiados para las escuelas, los hogares o lugares de trabajo. Además, se creó un Comité de Verificación, como un grupo que evalúa y estructura el criterio utilizado para estimar una página como adversa para los niños.

Las ONG, los gobiernos e instituciones tanto públicas como privadas están bregando en todo el mundo por el control de la información perjudicial para los chicos. En principio, esto sólo se podría lograr con una legislación adecuada y consensuada de manera global. Mientras se espera que suceda, las opciones ofrecidas a través de sitios son válidas para lograr que Internet no se convierta en un riesgo para los más chicos.

>>> servicios

Jugar por jugar



FOTO: IMAGEBANK.COM.AR

Para los fanáticos de los juegos de computadora, Internet es un lugar muy cercano al paraíso. No sólo se puede conseguir información actualizada sobre nuevos lanzamientos o una reseña de viejos clásicos. También se puede competir a través de la red con jugadores de todo el mundo. Pero en la web también se consigue la materia prima, es decir, los juegos. Desde centenares de páginas web pueden descargarse "games" de todo tipo. Algunos juegos están disponibles en versión completa, mientras que de otros sólo se consiguen "demos". **www.gamezone.com** es uno de los sitios más completos sobre juegos. La cantidad de información de la home page resulta confusa, pero buscando un poco se encuentra el enlace a "downloads".

Allí se pueden encontrar cientos de juegos listos para ser descargados. Algunos incluso vienen en varias versiones. Para quienes están en busca de lo nuevo, la página trae una lista con los productos de aparición reciente en el mercado.

Otro site con similares características es **www.gamepower.com**. En su página principal hay una barra con listas que hacen muy fácil encontrar el juego tan buscado. Además, el "panel de control" permite buscar por plataforma y categoría. Resulta también muy útil la calificación (de 1 a 5) que acompaña a todos los juegos. De esta manera, no se corre el riesgo de pasar media tarde bajando un juego que no cumple con las expectativas.

Con otro perfil aparece **www.pcgame.com**. Este site es el indicado para quienes quieren conseguir un juego en la red, pero todavía no saben cuál. Los ciberjugadores pueden optar entre casi 200 categorías. De esta manera, no hay excusa para los indecisos. Antes de descargar un archivo de Internet, hay que tener en cuenta que algunos (como los juegos) son muy "pesados", y que si no se posee una conexión tipo cablemodem o similar, la tarea puede demorar varias horas.

>>> en foco

El diseño

Los que trabajan detrás de los entreten
cer muy bien a los usuarios. Por esto h
batalla naval, y está teniendo mucha ac

Los que están detrás de los programas de juegos en la Argentina, tanto en Internet como de fuera de la web tienen un doble trabajo: ponerse en lugar de un chico y pensar como tal, y a partir de allí diseñarlo, programarlo y ponerlo a prueba.

La tarea no es fácil. Los tiempos corren rápido, y lo que hoy es moderno, mañana puede ser viejo. A esto hay que sumarle que la capacidad de producción no es la misma en una oficina en Buenos Aires, que en un megaoffice del exterior. Sin embargo, tanto las compañías como los proyectos independientes nacionales corren con excelente ventaja: conocer los gustos de los usuarios locales, el idioma y el contacto cara a cara que pueden tener con los jugadores.

De una idea a un juego

En la página de Cyberjuegos.com (**www.cyberjuegos.com**) todo se arma a lo grande. Con 24 personas distribuidos entre diseño, programación, dirección de arte y gerencia, cada idea se trabaja en forma abierta. "Se arma una mesa con la directora de arte, el programador y si alguien quiere opinar, se acopla", dice Roby Krygel, CEO del portal. Todos tienen posibilidad de opinar, exponer, objetar y criticar. Luego de esas masivas reuniones "las ideas se bajan a un papel, donde se descartan un montón de cosas", agrega Krygel.

"Yo prefiero la opiniones, antes de estar trabajando sin saber lo que está pasando alrededor mío", explica uno de los diseñadores. Sin embargo, muchos piden que las cosas no se hagan tan abiertas debido a que demasiados conceptos pueden terminar deformando una idea original. Lo ideal para ellos es que cada uno tenga su criterio personal y avance en esa línea.



FOTO: GIANNI BUONO

Roby Krygel, CEO de Cyberjuegos

El proyecto del sitio surgió a partir del programa "El paparazzi" conducido por Jorge Rial. En ese ciclo Krygel había incorporado unos muñecos interactivos. Después, asociación de por medio, se formó Cyberjuegos. Al principio todo se centraba en humor, sobre todo político; luego se incorporaron los juegos. La elección de cada entretenimiento respondió a los gustos propios. "Lo que está en la página -dice Krygel- es lo que a nosotros no gustaría jugar como el truco, el ajedrez y la batalla naval". El criterio humorístico original quedó en Latin Combat (una

>>> servicios

Protección al menor

Los programas de software para controlar las páginas no deseadas para chicos.



FOTO: IMAGEBANK.COM.AR

Los riesgos al utilizar buscadores para encontrar juegos para chicos son muchos. En general, al realizar indagaciones por la clave "juego" suelen aparecer direcciones de sitios que pueden tener contenido no deseado. Esto se debe a que la inclusión de sitios en Internet sea prácticamente imparable. El problema se puede generar cuando los que realizan las búsquedas son los chicos, ya que ávidos de navegar, investigan en casi todos las direcciones que llegan a los monitores. Y a esto se agrega que no siempre la reseña del contenido de la página es verosímil con el tema que efectivamente trata.

Para poder controlar de alguna manera el acceso a páginas indeseadas existe software preparado para este fin, que está dirigido tanto para el uso particular, como para escuelas, comercios y todo los lugares con acceso a la web. Se le llaman "filtros" y se los conseguir de manera on line.

Uno de ellos, **www.safesurf.com** es una organización dedicada "a hacer que Internet sea sana para sus hijos sin censura". Para ello se ofrecen soluciones para padres, instituciones educativas y proveedores, con todos los recursos disponibles en la red.

Por otra parte, **www.cyberpatrol.com** ofrece "una solución como filtro de los contenidos de la web efectiva, simple y adaptable según las necesidades". Este sitio estableció un equipo de padres y educadores que construyó una lista de sitios inapropiados para las escuelas, los hogares o lugares de trabajo. Además, se creó un Comité de Verificación, como un grupo que evalúa y estructura el criterio utilizado para estimar una página como adversa para los niños.

Las ONG, los gobiernos e instituciones tanto públicas como privadas están bregando en todo el mundo por el control de la información perjudicial para los chicos. En principio, esto sólo se podría lograr con una legislación adecuada y consensuada de manera global. Mientras se espera que suceda, las opciones ofrecidas a través de sitios son válidas para lograr que Internet no se convierta en un riesgo para los más chicos.

>>> servicios

Jugar por jugar

FOTO: IMAGEBANK.COM.AR

Para los fanáticos de los juegos de computadora, Internet es un lugar muy cercano al paraíso. No sólo se puede conseguir información actualizada sobre nuevos lanzamientos o una reseña de viejos clásicos. También se puede competir a través de la red con jugadores de todo el mundo. Pero en la web también se consigue la materia prima, es decir, los juegos. Desde centenares de páginas web pueden descargarse "games" de todo tipo. Algunos juegos están disponibles en versión completa, mientras que de otros sólo se consiguen "demos". **www.gamezone.com** es uno de los sitios más completos sobre juegos. La cantidad de información de la home page resulta confusa, pero buscando un poco se encuentra el enlace a "downloads".

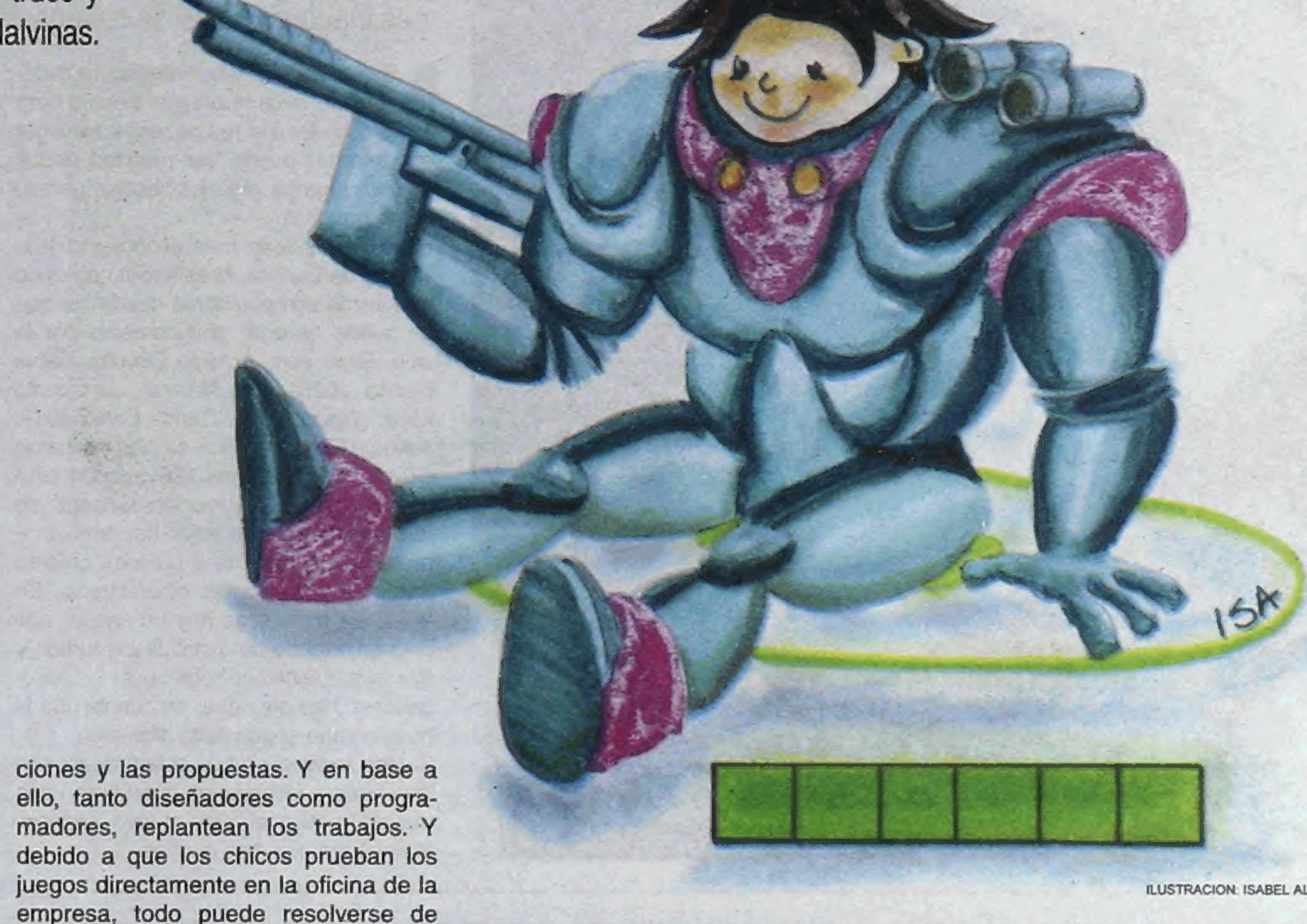
Allí se pueden encontrar cientos de juegos listos para ser descargados. Algunos incluso vienen en varias versiones. Para quienes están en busca de lo nuevo, la página trae una lista con los productos de aparición reciente en el mercado.

Otro site con similares características es **www.gamepower.com**. En su página principal hay una barra con listas que hacen muy fácil encontrar el juego tan buscado. Además, el "panel de control" permite buscar por plataforma y categoría. Resulta también muy útil la calificación (de 1 a 5) que acompaña a todos los juegos. De esta manera, no se corre el riesgo de pasar media tarde bajando un juego que no cumple con las expectativas. Con otro perfil aparece **www.pcgame.com**. Este site es el indicado para quienes quieren conseguir un juego en la red, pero todavía no saben cuál. Los ciberjugadores pueden optar entre casi 200 categorías. De esta manera, no hay excusa para los indecisos. Antes de descargar un archivo de Internet, hay que tener en cuenta que algunos (como los juegos) son muy "pesados", y que si no se posee una conexión tipo cablemodem o similar, la tarea puede demorar varias horas.

>>> en foco

El diseño de los juegos argentinos

Los que trabajan detrás de los entretenimientos nacionales tienen la ventaja de conocer muy bien a los usuarios. Por esto han mantenido gran éxito juegos como truco y batalla naval, y está teniendo mucha aceptación uno ambientado en las Islas Malvinas.



ILUSTRACION: ISABEL ALBERDI

Los que están detrás de los programas de juegos en la Argentina, tanto en Internet como de fuera de la web tienen un doble trabajo: ponerse en lugar de un chico y pensar como tal, y a partir de allí diseñarlo, programarlo y ponerlo a prueba.

La tarea no es fácil. Los tiempos corren rápido, y lo que hoy es moderno, mañana puede ser viejo. A esto hay que sumarle que la capacidad de producción no es la misma en una oficina en Buenos Aires, que en un megaoffice del exterior. Sin embargo, tanto las compañías como los proyectos independientes nacionales corren con excelente ventaja: conocer los gustos de los usuarios locales, el idioma y el contacto cara a cara que pueden tener con los jugadores.

De una idea a un juego

En la página de Cyberjuegos.com (**www.cyberjuegos.com**) todo se arma a lo grande. Con 24 personas distribuidos entre diseño, programación, dirección de arte y gerencia, cada idea se trabaja en forma abierta. "Se arma una mesa con la directora de arte, el programador y si alguien quiere opinar, se acopla", dice Roby Krygel, CEO del portal. Todos tienen posibilidad de opinar, exponer, objetar y criticar. Luego de esas masivas reuniones "las ideas se bajan a un papel, donde se descartan un montón de cosas", agrega Krygel.

"Yo prefiero la opiniones, antes de estar trabajando sin saber lo que está pasando alrededor mío", explica uno de los diseñadores. Sin embargo, muchos piden que las cosas no se hagan tan abiertas debido a que demasiados conceptos pueden terminar deformando una idea original. Lo ideal para ellos es que cada uno tenga su criterio personal y avance en esa línea.



FOTO: GIANNI BUONO

Roby Krygel, CEO de Cyberjuegos

El proyecto del sitio surgió a partir del programa "El paparazzi" conducido por Jorge Rial. En ese ciclo Krygel había incorporado unos muñecos interactivos. Después, asociación de por medio, se formó Cyberjuegos. Al principio todo se centraba en humor, sobre todo político; luego se incorporaron los juegos. La elección de cada entretenimiento respondió a los gustos propios. "Lo que está en la página -dice Krygel- es lo que a nosotros no gustaría jugar como el truco, el ajedrez y la batalla naval". El criterio humorístico original quedó en Latin Combat (una pelea entre Ricky Martin y Luis Miguel) que para ellos es un aporte de contenido local a un juego conocido.

Para los diseñadores del portal lo mejor es poder trabajar de lo que les gusta. Y no hay demasiadas cosas extralaborales que los motiven. "Casi todo está acá", dicen.



La creatividad es parte esencial del trabajo, y a veces no aparece. Cuando esto sucede la solidaridad es una aliada indispensable. Alguno toma el lugar que otro no puede ocupar.

Entre ellos se prueba cada juego antes de colocarlo en la página, e inmediatamente que se ingresa al site reciben las sugerencias y las críticas de los usuarios. Y hasta la nómina de los errores. "Cuando un juego se sube lo ponemos "Beta" con un ícono de sugerencias, y las primeras semanas llegan todos los problemas, que en general tienen razón", agrega Krygel. Es más, hace poco tiempo un grupo de usuarios se ofreció como "testeadores oficiales" de la página. Pero a pesar de las normales dificultades por nada abandonan, para ellos es mayor el placer de crear los juegos que de jugarlos.

Nave espacial

Con un criterio diferente la página de Naveguitos (**www.naveguitos.com**) tiene el concepto de que cada jugador esté enteramente inmerso en una nave espacial. "Una de las ideas fue no tomar el diseño de un sitio para grandes con contenidos para chicos, sino ambientar un lugar pensado para los chicos, tanto en contenido como en el diseño".

A partir de la nave espacial se mezclaron los entretenimientos con la educación y la diversión. Por ello mientras se juega no hay una barra de navegación, sino que cada dibujo suplanta al ícono común en los sitios. Todas las sugerencias se envían a una "Torre de control", que es la encargada de responder mensajes y recibir las objeciones y las propuestas. Y en base a ello, tanto diseñadores como programadores, replantean los trabajos. Y debido a que los chicos prueban los juegos directamente en la oficina de la empresa, todo puede resolverse de forma ágil y clara.

Malvinas 2032

En el verano del 96, inspirados en dos juegos, uno argentino y otro de estrategia, cinco amigos decidieron hacer un juego de estrategia futurista ambientado en las Islas Malvinas.



"Consideramos que hay cierta "desmalvinización" en el país, y creemos que era bueno para hacerle recordar a los jóvenes como yo (tenía dos años cuando ocurrió la guerra) lo que pasó y tenerlo presente. Además decidimos hacerlo en el futuro para no meternos en temas más escabrosos, porque se pueden llegar a lastimar ciertos sentimientos, y de esta manera no estar tan atados a la realidad histórica", dice Javier Otaegui, uno de principales ideológos del juego Malvinas 2032 (**www.sabarasa.com.ar**).

Este es un juego de estrategia en tiempo real, futurista, no de ciencia ficción, donde el objetivo es recuperar las islas. Transcurre en 23 misiones, y entre cada una hay una reseña histórica de lo que sucedió durante 1982. Tiene tres niveles de seguridad, por lo que a medida que avanza el juego las complicaciones son cada vez mayores. Una demostración se puede visualizar en **www.ignifuga.com.ar** que proveyó el espacio para un demo, y de esta manera el entretenimiento está disponible en Internet para que los usuarios puedan conocerlo antes de comprarlo. "De la red se bajaron en tres semanas 300 copias del demo", aclara Otaegui.

A los diseñadores les llevó casi tres años armar todo el diseño gráfico y la programación. "Sólo en conseguir las librerías tardamos 6 meses -aclara Otaegui- y quizás los gráficos no están al nivel de producciones extranjeras, pero éramos 5 personas que no podíamos competir con producciones de 4 millones de dólares del exterior".

Sin embargo, recibieron varias ofertas del extranjero para comercializar el juego, y ya se está vendiendo en Estados Unidos. "Estamos en tratativas para comercializarlo en China, Taiwan, Holanda, Alemania, y sorpresivamente en Inglaterra", agrega Otaegui, pero aclara que hace bastante tiempo habían decidido que sólo se podía jugar del lado argentino "y no se va a modificar", dice.

Las adaptaciones idiomáticas para los distintos países las están haciendo ellos, y el concepto que mantienen es que el producto final para la comercialización en el exterior sigua manteniendo la idea original.

María Eugenia Spera



FOTO: GIANNI BUONO

Reclamos

Quizás una de las cosas más interesantes que tiene el mundo de los chicos en Internet es poder comunicarse vía e-mail manteniendo el anonimato. En Cyberjuegos uno de los mensajes más extraordinarios decía que habiendo sumado puntaje el nombre (del chico) no había figurado en el "top ten", y que requería la contestación del mensaje ya que si no "se vería forzado a comunicarse con las autoridades". Quienes trabajan en la página suelen orientarse para saber la edad por las faltas de ortografía.

Y otro navegante había apelado a lo que realmente supone ser un medio de comunicación: decía que acababa de entrar al sitio y no había encontrado a un amigo, entonces que por favor le avisaran que él estaba jugando.

Gallina marplatense

El sitio **www.ignifuga.com** tiene como objetivo el apoyo a todos los juegos de fabricación nacional. Por esto desde su página ofrecen secciones como downloads, clásicos de clásicos y juegos criollos que permiten tanto bajar juegos realizados como novedades en torno al cybermundo local. Además ofrecen hosting (alojamiento) a todos quienes tengan armado un entretenimiento. Radicados en Mar del Plata, utilizan el humor y una gallina para mostrar todo el esfuerzo que significa mantener la página. A través de dibujos de personajes como Don Primerizo Lata o la mismísima gallina Ignifuga intentan establecer buena comunicación con toda la comunidad de jugadores argentinos.

de los juegos argentinos

mientos nacionales tienen la ventaja de cono-
an mantenido gran éxito juegos como truco y
otación uno ambientado en las Islas Malvinas.

pelea entre Ricky Martin y Luis Miguel) que para ellos es un aporte de contenido local a un juego conocido.
Para los diseñadores del portal lo mejor es poder trabajar de lo que les gusta. Y no hay demasiadas cosas extralaborales que los motiven. "Casi todo está acá", dicen.



La creatividad es parte esencial del trabajo, y a veces no aparece. Cuando esto sucede la solidaridad es una aliada indispensable. Alguno toma el lugar que otro no puede ocupar.
Entre ellos se prueba cada juego antes de colocarlo en la página, e inmediatamente que se ingresa al site reciben las sugerencias y las críticas de los usuarios. Y hasta la nómina de los errores. "Cuando un juego se sube lo ponemos "Beta" con un ícono de sugerencias, y las primeras semanas llegan todos los problemas, que en general tienen razón", agrega Krygel. Es más, hace poco tiempo un grupo de usuarios se ofreció como "testeadores oficiales" de la página. Pero a pesar de las normales dificultades por nada abandonan, para ellos es mayor el placer de crear los juegos que de jugarlos.

NAVE ESPACIAL

Con un criterio diferente la página de Naveguitos (**www.naveguitos.com**) tiene el concepto de que cada jugador esté enteramente inmerso en una nave espacial. "Una de las ideas fue no tomar el diseño de un sitio para grandes con contenidos para chicos, sino ambientar un lugar pensado para los chicos, tanto en contenido como en el diseño".
A partir de la nave espacial se mezclaron los entretenimientos con la educación y la diversión. Por ello mientras se juega no hay una barra de navegación, sino que cada dibujo suplanta al ícono común en los sitios. Todas las sugerencias se envían a una "Torre de control", que es la encargada de responder mensajes y recibir las objeciones y las propuestas. Y en base a ello, tanto diseñadores como programadores, replantean los trabajos. Y debido a que los chicos prueban los juegos directamente en la oficina de la empresa, todo puede resolverse de forma ágil y clara.

MALVINAS 2032

En el verano del 96, inspirados en dos juegos, uno argentino y otro de estrategia, cinco amigos decidieron hacer un juego de estrategia futurista ambientado en las Islas Malvinas.



"Consideramos que hay cierta "desmalvinización" en el país, y creemos que era bueno para hacerle recordar a los jóvenes como yo (tenía dos años cuando ocurrió la guerra) lo que pasó y tenerlo presente. Además decidimos hacerlo en el futuro para no meternos en temas más escabrosos, porque se pueden llegar a lastimar ciertos sentimientos, y de esta manera no estar tan atados a la realidad histórica", dice Javier Otaegui, uno de principales ideológos del juego Malvinas 2032 (**www.sabarasa.com.ar**).
Este es un juego de estrategia en tiempo real, futurista, no de ciencia ficción, donde el objetivo es recuperar las islas. Transcurre en 23 misiones, y entre cada una hay una reseña histórica de lo que sucedió durante 1982. Tiene tres niveles de seguridad, por lo que a medida que avanza el juego las complicaciones son cada vez mayores. Una demostración se puede visualizar en **www.ignifuga.com.ar** que proveyó el espacio para un demo, y de esta manera el entretenimiento está disponible en Internet para que los usuarios puedan conocerlo antes de comprarlo. "De la red se bajaron en tres semanas 300 copias del demo", aclara Otaegui.
A los diseñadores les llevó casi tres años armar todo el diseño gráfico y la programación. "Sólo en conseguir las librerías tardamos 6 meses -aclara Otaegui- y quizás los gráficos no están al nivel de producciones extranjeras, pero éramos 5 personas que no podíamos competir con producciones de 4 millones de dólares del exterior".
Sin embargo, recibieron varias ofertas del extranjero para comercializar el juego, y ya se está vendiendo en Estados Unidos. "Estamos en tratativas para comercializarlo en China, Taiwan, Holanda, Alemania, y sorpresivamente en Inglaterra", agrega Otaegui, pero aclara que hace bastante tiempo habían decidido que sólo se podía jugar del lado argentino "y no se va a modificar", dice.
Las adaptaciones idiomáticas para los distintos países las están haciendo ellos, y el concepto que mantienen es que el producto final para la comercialización en el exterior sigua manteniendo la idea original.

María Eugenia Spera

ILUSTRACION: ISABEL ALBERDI

Gallina marplatense

El sitio **www.ignifuga.com** tiene como objetivo el apoyo a todos los juegos de fabricación nacional. Por esto desde su página ofrecen secciones como downloads, clásicos de clásicos y juegos criollos que permiten tanto bajar juegos realizados como novedades en torno al cybermundo local. Además ofrecen hosting (alojamiento) a todos quienes tengan armado un entretenimiento. Radicados en Mar del Plata, utilizan el humor y una gallina para mostrar todo el esfuerzo que significa mantener la página. A través de dibujos de personajes como Don Primerizo Lata o la mismísima gallina Ignifuga intentan establecer buena comunicación con toda la comunidad de jugadores argentinos.



FOTO: GIANNI BUONO

Reclamos

Quizás una de las cosas más interesantes que tiene el mundo de los chicos en Internet es poder comunicarse vía e-mail manteniendo el anonimato. En Cyberjuegos uno de los mensajes más extraordinarios decía que habiendo sumado puntaje el nombre (del chico) no había figurado en el "top ten", y que requería la contestación del mensaje ya que si no "se vería forzado a comunicarse con las autoridades". Quienes trabajan en la página suelen orientarse para saber la edad por las faltas de ortografía.
Y otro navegante había apelado a lo que realmente supone ser un medio de comunicación: decía que acababa de entrar al sitio y no había encontrado a un amigo, entonces que por favor le avisaran que él estaba jugando.



FOTO: IMAGEBANK.COM.AR

>>> servicios

Dónde navegar

El Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires en el último mes inauguró salas de navegación en cinco bibliotecas.

No hace falta tener una computadora en la casa o en el trabajo para acceder a la red de redes. Navegar por Internet puede ser realidad desde muchos lugares, algunos hasta impensados o gratuitos.

Hace menos de un mes, el gobierno de la Ciudad de Buenos Aires habilitó en cinco bibliotecas computadoras desde las que se puede navegar gratuitamente por la web. Ellas son: Antonio Devoto, Bahía Blanca 4025; José Mármol, Juramento 2937; Miguel Cané, Carlos Calvo 4319; Joaquín González, Suárez 408; y Ricardo Güiraldes, Talcahuano 1261, donde también funciona la Dirección General de Bibliotecas. En este lugar hay tres computadoras dedicadas a quienes quieran dar un paseo por el ciberespacio. En todas las bibliotecas hay un asesor que está encargado de distribuir los turnos y ayudar a quienes no saben usar los navegadores. Hay que tener en cuenta que el horario varía según cada biblioteca.

Si bien todavía no hay estadísticas, son los chicos y jóvenes los que utilizan con mayor frecuencia este nuevo servicio, aunque también hay adultos.

Según fuentes de la Dirección de Bibliotecas, "los chicos en edad escolar vienen a buscar material de apoyo para sus tareas escolares." Aunque no les caiga muy simpático a la gente de la Dirección, también están los que entran para usar los "jueguitos". Por su parte, los estudiantes universitarios acuden a la web en busca de cursos y becas, y también ingresan en las páginas de búsqueda laboral.

Si las bibliotecas no están cerca del hogar o el trabajo, no habrá más opción que recurrir a un cibercafé, un locutorio, o un shopping, donde también se puede navegar. Este último lugar es el preferido por los chicos que van a divertirse con la red, cuando salen del colegio.

Afortunadamente, los precios de navegación en un cibercafé están en sus niveles más bajos desde que se conoce Internet en Argentina. En el microcentro, donde hay una gran cantidad de negocios, se puede "webear" por dos pesos la hora. Además, muchos cibercafés aseguran tener velocidades de navegación muy superiores a las conseguidas con las tradicionales conexiones a través del módem.

>>> HARDWARE por Luis Chen

Grabadoras de Cd's

Los CD's ya tienen un largo camino recorrido. Luego de reemplazar a los viejos y queridos LP's como el formato mas popular de música, también ha tomado el mundo de la computación por asalto, convirtiéndose en el formato más popular de distribución de software, tanto para programas y juegos comerciales como también para la distribución de archivos personales. Esto es posible debido a las grabadoras y regrabadoras de CD, que nos permite a nosotros, los simples usuarios de las computadoras, crear nuestros cds tanto para guardar archivos, crear cds de música, archivos mp3 y tantos otros usos.

Las grabadoras de cd no son nada nuevo en el mundo de la computación, ya están en el mercado desde hace unos 10 años.

Las regrabadoras son muy útiles para diversos usos, debido a la practicidad de los discos regrabables o CD-RW; que pueden ser utilizados como si fueran diskettes de alta capacidad.

Cualquiera que haya querido comprar una grabadora o regrabadora, seguramente se encontró con muchos modelos, velocidades de grabación, de lectura, de reescritura, etc; como también con diferentes protocolos: IDE, SCSI, USB; o modelos internos (IDE o SCSI) o externos (SCSI, USB, incluso Paralelo).

Velocidad

Aunque existen en el mercado muchas velocidades de grabación, el mínimo ahora es de 4x (600kb/seg), lo que nos daría la posibilidad de grabar un CD en unos 20 minutos. Existen también de 8x (900kb/seg), que graba un cd en unos 10 minutos. Los modelos más nuevos ofrecen velocidades de grabación de 10x (1000kb/seg) y de 12x (1200kb/seg), permitiéndonos grabar un cd en unos 6 minutos. Para las regrabadoras, hasta el momento la velocidad máxima es de 4x, permitiéndonos usar los CDRW como si fueran diskettes de alta capacidad.

IDE significa Integrated Device Estándar, que es la interfaz de comunicación más común hoy en día en la computación, utilizado por la mayoría de los discos rígidos y cdroms, del cual sólo tenemos que tener un conector libre de nuestra computadora para usar y listo.

USB (Universal Serial Bus) sólo está disponible para los modelos externos, y sólo si la computadora posee este puerto USB.

Usuario inexperto o intermedio: recomendamos las grabadoras IDE, las cuales son más fáciles de instalar. Entre los modelos que vimos, está la ACER 4432 IDE, que escribe en 4x, re-escribe en 4x y lee en 32x, a $ 232; la Panasonic 7585B, que escribe en 8x, re-escribe en 4x y lee en 32x, a $ 279, o la HP 9310 IDE, grabando a 10x, reescribiendo a 4x y leyendo a 32x, a $399. La versión USB externa (8200E) también es recomendable, ya que su instalación es fácil, siempre y cuando se tenga WIndows 98 y puertos USB en la máquina.

SCSI (Small computer sss interface) es una interfaz que fue ideada en un principio con alta capacidad de transferencia para reemplazar el IDE, que tenía una capacidad de transferencia limitada. Sin embargo, la mayoría de las computadoras no vienen con esta interfaz, por lo que es necesario comprar una tarjeta controladora SCSI aparte, lo que aumenta el precio de estas grabadoras y regrabadoras. También existe la conexión por paralelo, el mismo puerto de las impresoras.

Usuario experto: recomendamos versiones SCSI de las grabadoras, tanto internos como externos. Existen grabadoras SCSI que vienen con las tarjetas controladoras SCSI, pero estas tarjetas son las tarjetas más básicas. Creemos que sería mejor comprar una tarjeta SCSI-2 de marcas como Adaptec, Initio, Tekram, etc (entre $90 a $150). Si quiere algo económico, puede comprar el kit COMPRO 8x20, que viene con una controladora a $352, o la Panasonic 7503B SCSI sin controladora a $ 271. Para el que quiera gastar más plata, pero quiera comprar lo mejor, recomendamos 2 modelos: la Yamaha 8424S, SCSI-3, Interna, sin controladora por $450, o la PLEXTOR 12/4/32i, SCSI-3, Interna, sin controladora por $ 715. Estas dos grabadoras son las más recomendadas en el mundillo de las copias de CD. La Plextor viene con una nueva tecnología, denominada BURN-PROOF, que garantiza que no se estropee la copia.

Correo de Lectores

Los felicito por el suplemento de Página 12. Soy vieja lectora del diario y me parece interesante la idea de ustedes. Por otra parte organizo mi tiempo libre con portales de ese tema como www.cibersalidas.com y a veces también con xsalir. ¿Ustedes conocen otros más de salidas? Desde ya muchas gracias, éxitos.
Aqta.Silvia Liliana Vega

N.R: Sí, existen. Próximamente publicaremos un informe de esos sitios.

Me dirijo a Uds. a los efectos que me esclarezcan un poco más la información sobre firma digital. ¿Para utilizar el e-commerce será obligatorio contratar un servicio de seguridad tipo VISA o SSL?
Marcelo Rabey
Analista de Sistemas

N.R: Respecto del proyecto referido en la nota del número 8, no sería obligatorio contratar un servicio seguridad. Pero hay que tener en cuenta que son 4 los proyectos que actualmente se están trabajando, por lo que se deberá esperar a la aprobación de alguno para saber como será la legislación.

e-mail:
lectores@supleinternet.com

Producido por EGB S.A. y PROPUL COMUNICACIONES S.R.L.
Maipú 853 Piso 3 Cap.Fed.
Lectores: Fax 4311-2233
lectores@supleinternet.com

Polimodal y EGB: del aula a la red

Los alumnos de primaria y secundaria encuentran cada vez más información en Internet. Los sitios dedicados a la enseñanza son a su vez útiles y atractivos.



FOTO: IMAGEBANK.COM.AR

La red de redes es una fuente casi inagotable de diversión, pero además, es una poderosa herramienta educativa. Los docentes pueden capacitarse y actualizarse, los alumnos universitarios cuentan con la educación a distancia, y también hay material para los más chicos.

El sitio **www.contenidos.com** es una página argentina pensada por los creadores de TV Quality y Educable. En ella, alumnos primarios y secundarios pueden encontrar material útil para completar sus tareas. "Los chicos entran mucho cuando se acercan las efemérides de San Martín o Belgrano. También les gusta la sección de juegos y chistes", cuenta Alejandro Correa, director de contenidos del site. La página tiene una gran cantidad de visitantes jóvenes: más del 40 por ciento de ellos tiene menos de 25 años. Si bien Contenidos.com está planteado como una "enciclopedia", los pequeños navegantes quieren más que eso. "Los chicos muchas veces nos mandan e-mails de consulta, como si nosotros fuéramos un servicio de apoyo escolar." comenta Correa. Por ese motivo, es muy probable que la semana que viene ya esté funcionando un sistema con estas características.

Contenidos.com recibe visitas de toda Iberoamérica. "Empezamos con un proyecto local, pero lo fuimos extendiendo a medida que llegaban las visitas de otros países. No creemos que los contenidos tengan que ser similares para todos. Ponemos cosas locales que interesen a cada navegante, según su región." explica.

Desde febrero está on line otro site que busca el podio en la categoría educación. **www.edunexo.com** es un portal con contenidos para Argentina, Brasil, México y España y está dedicado a la creación de herramientas de comunicación y gestión que ayuden a los padres, docentes y alumnos. "Creemos que la nueva tecnología puede ser muy útil para la enseñanza. Por ejemplo, los profesores nos cuentan que les gusta navegar por Internet, pero que para conseguir material de Ciencias Naturales tienen que estar conectados dos horas. En ese punto podemos colaborar nosotros", afirma Gabriel Sánchez Zinny, director de Edunexo.com.

La página web **www.sitioeducativo.com** trae mucha información para la educación inicial, el EGB y el Polimodal. El site también contiene reseñas de diferentes instituciones educativas, e información propia que es útil para el docente y para el alumno. En la sección de cyberamigos, se encuentran fotos de los chicos que escriben al sitio desde todos los rincones del país.

Otro portal visitado por los pequeños navegantes es Nueva Alejandría (**www.nalejandria.com**). Esta página, pensada en principio para educadores, tiene muchas cosas interesantes para los chicos. Una de ellas, es el motor de búsqueda, que puede hacer más fácil y divertido el momento de estudiar y también hay un club de amigos, donde los chicos de todo el mundo se encuentran. El site cuenta con información y recursos propios. También tiene una red de colegios registrados. Son decenas de instituciones encuentran conectadas.

El Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires cuenta con una red de colegios ligados conocida como Reporte (red porteña telemática de educación). En Reporte hay productos y servicios educativos accesibles mediante computadoras conectadas en las distintas escuelas. De las más de 160 escuelas que dependen de la Secretaría de Educación de la ciudad, unas 80 ya forman parte de la red. Gracias a Reporte, estas escuelas están conectadas entre sí y a Internet. Además, la red tiene su sitio: **www.buenosaires.esc.edu.ar**. "En el portal está el 5% de todas las cosas que pensamos hacer" anticipa Fernando Tascón, coordinador pedagógico de Reporte. La idea es que en el site se encuentren cursos de capacitación, foros de discusión, listas de correo electrónico. Además, Reporte está habilitando 45 mil cuentas de acceso gratuito a Internet para docentes. "También queremos que cada escuela primaria tenga al menos una computadora en su biblioteca dedicada a Internet, para transformar la biblioteca en una mediateca", dice Tascón.

Desde el colegio técnico Otto Krause, se mostraron contentos el sistema. "En una escuela técnica es imprescindible tener Internet. Para los chicos que siguen electrónica casi no hay otra manera de conseguir información actualizada". dice una fuente de la institución. El colegio está por estrenar una nueva sala de computación, donde habrá equipos destinados a la navegación de docentes y alumnos. "A los chicos no hace falta enseñarles a navegar, porque casi todos estuvieron en Internet por lo menos una vez antes de entrar a primer año. Sí es importante cuidar que no se vayan por las ramas, que es una característica que permite la redt", dicen en el Otto Krause.

Juan Pablo Urfeig

Educación a distancia

La educación en Internet recién está empezando a desarrollarse. Hace tiempo que Alejandro Correa trabaja el tema "educación a distancia". El cree que el lugar donde mejor se desarrolla es en la web, ya que esta permite un dinamismo diferente al de la televisión. Para quienes hacen Contenidos.com, en el futuro los colegios podrán funcionar sin papeles: todo será digital. Lo único irremplazable, será el docente.

Gabriel Sánchez Zinny piensa que cuando los profesores se familiaricen culturalmente con Internet, su uso se hará más común. Además, cuando las comunicaciones a través de la web sean más rápidas, económicas y eficientes será posible "bajar" un curso completo, con imágenes de video incluídas.

Sánchez Zinny y Correa coinciden en que aún la cantidad de usuarios de Internet es baja, y que eso en un futuro será un problema, ya que quienes no tengan la posibilidad de conectarse estarán en desventaja con aquellos que puedan educarse on-line. Ambos opinan que la tarea del estado es justamente permitir que el acceso a la red sea igualitario.



FOTO: IMAGEBANK.COM.AR

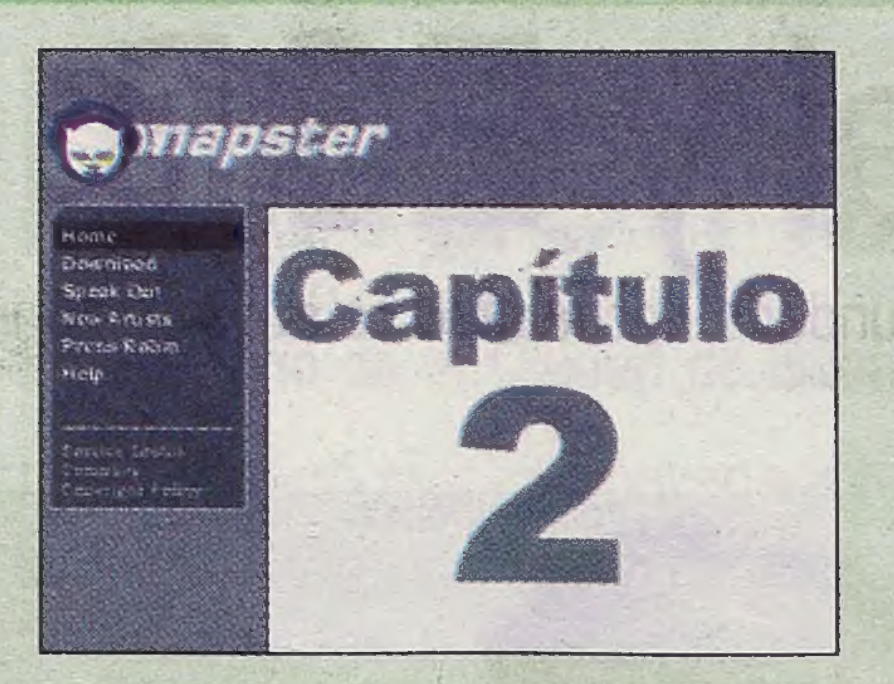
BREVES

Microsoft

En una nueva batalla para Bill Gates, la Unión Europea inició el jueves último una acción legal contra la compañía Microsoft por utilizar su posición en el mercado para fortalecer su situación en el mundo del software en Internet. La medida se basa en una denuncia de Sun Microsystems que acusó en 1998 a Gates de violar las leyes europeas de la competencia mediante una política discriminatoria de distribución de licencias. Si Microsoft no presenta las alegaciones, podría ser multada con más del 10 por ciento de los ingresos mundiales.

Sigue la novela

La amenaza de cierre de Napster provocó una migración masiva de usuarios hacia otros sitios de servicios similares. Pero no todo terminó allí: algunos amigos de las principales compañías discográficas (RIAA) han amenazado con saturar los servidores de la familia Napster con archivos incompletos de tal manera que el usuario crea que se está descargando una canción y cuando la escuche tenga sólo 30 segundos de música. Por otra parte, el día de la primera sentencia contra Napster la página de la RIAA estuvo dos horas cerrada probablemente por una petición masiva de páginas que habría colapsado el servidor.



Festejo

El balance del último trimestre de El Sitio arrojó una pérdida de un 20 por ciento menos que lo esperado por los analistas de Wall Street. Además durante el periodo abril-junio los ingresos publicitarios crecieron un 66 por ciento con respecto al trimestre anterior. Los ingresos netos totalizaron 7, 5 millones de dólares contra el casi medio millón durante el mismo periodo de 1999. Del total facturado 4,8 millones provinieron de la venta de publicidad.

AGENDA

Conferencia

Giga Information Group anuncia que llevará a cabo la conferencia "Los Nuevos escenarios de e-Business en un Mercado desregulado", el 9 de agosto de 15 a 20 horas, en el Alvear Palace Hotel.
La presentación estará a cargo de Juan Carlos Romero, Presidente de 3R Multimedia y representante de Giga Information Group. Las exposiciones estarán orientadas a los profesionales y ejecutivos de corporaciones que deseen actualizar sus conocimientos, o iniciarse en la capacitación para descubrir las reglas que signan las nuevas formas de hacer negocios. Para información comunicarse con 4313-3388 o info@3rmultimedia.com. La entrada es libre y el cierre de la inscripción el 8 de agosto.

Networking Academy

Ya se encuentra abierta la inscripción para el Programa Networking Academy, el programa de educación interactiva sobre redes de Cisco Systems. El plan de estudios es de cuatro semestres, con una duración total de dos años, que incluye contenidos multimediales y prácticas de laboratorio. Además permite utilizar el web site CNA Pasantía y Laboral, un servicio gratuito que presta el Programa a empresas y alumnos a través de la Academia Regional Fundación Proydesa. Para mayor información sobre Networking Academy: Tel: (5411) 4326-4917 o **www.proydesa.org**.

Estrategias comerciales

Randall Smith, CEO de EC Next, empresa de contenidos comerciales para e-commerce, brindará una conferencia sobre e-retailing, e-manufacturing y e-publishing, el miércoles 16 de agosto entre las 18:00 y las 20:30 horas. El encuentro será en el salón La Argentina del Paseo La Plaza, Av. Corrientes 1660, Capital Federal. Smith centrará su disertación en los actuales métodos y estrategias comerciales más utilizados en Internet para que empresas y productos sean exitosos. Habrá traducción simultánea. Para informes e inscripción contactar a Mónica Gaeta al 4346-9441 o **mgaeta@mercado.com.ar**. Organizan Revista Mercado y Diversified.

>>> el rincón del principiante

Los pasos para copiar un CD

Generalmente las grabadoras y regrabadoras, vienen con algún software de copia de cd, ya sea para realizar backups (copias de seguridad) de nuestro disco rígido, como también para la copia de CD a CD (audio, programas, etc.)
Dependiendo de la marca, pueden venir con software propietario de la marca de la grabadora (solo funciona con esa o grabadoras de esa marca), pero lo más común es que se provea de software creado por terceros, tales como Easy CD Creator, de Adaptec; Nero Burning Rom, NTI, WinonCD, etc.
Uno de los más comunes y fáciles de usar, es el Easy Cd Creator, en su versión 4.0. El software provee la capacidad tanto de copiar desde el disco rígido al CD, copiar cds entre sí, crear imágenes de un cd para hacer una o más copias posteriormente, decodificar mp3 en forma directa para crear CD's de audio, etc.
A continuación una breve reseña de como hacer copias de disco rígido a cd, crear CD's de audio, o de disco a disco:



Primer paso: una vez instalado el software, abrirlo y verificar que reconoce nuestra grabadora. Ello se encuentra bajo CD, CD Drive Properties. Si la grabadora fue reconocida, ya se puede empezar a copiar.

Segundo paso: para un CD de datos se debe elegir: File, New Layout, Data CD. Luego es sólo cuestión de elegir los directorios o archivos a copiar (como en el explorador de windows), clickearlo y arrastrarlo hasta la ventana inferior, que muestra el contenido del CD.
Para un CD de audio se debe elegir: File, New Layout, Audio CD. Se arrastran entonces los WAV, o MP3 directamente a la ventana que muestra el contenido del CD (ventana inferior). Tanto para los CD de datos como para los de audio, ver en la barra más inferior que no exceda el límite de capacidad del CD. Si no se desea copiar un CD en este momento se puede crear una imagen, con la opción File, Create CD image.

Tercer paso: Ir a File, Create CD. Ahí aparecerá otra ventana con las opciones de la velocidad de grabación (eso dependerá de la grabadora), si se quiere hacer una prueba de la grabación (Test), probar para luego grabar (Test and Copy) o copiar directamente (Copy). Luego elejir la opción de Close CD, y listo!. Ha creado el primer CD.

EMPRESAS & NEGOCIOS

Netjuice Argentina



El grupo NetJuice nombró como gerente general para NetJuice Argentina a Hugo Scagnetti para reforzar la expansión en Argentina del grupo de compañías en Internet en España, que participa en tres tipos de proyectos: desarrollos internos, desarrollos con emprendedores e inversiones en empresas del mercado. Esta empresa brinda apoyo estratégico, operativo y financiero a Kelkoo.com, SportArea.com, GolfSpain.com, ViaCarla.com, Netjuice Network y Baquía.com, que forman parte del grupo.

Lanzamiento



El 1 de agosto South Net y Accor lanzaron Hoteldo.com, el primer sitio business to business (B2B) de América Latina. El nuevo sistema de reserva mayorista de hoteles on line incluye alojamientos en todo el continente americano. Además las agencias de viajes tendrán acceso a listas de precios, fotos, servicios brindados y tipo de habitaciones. La inversión inicial fue de 3 millones de dólares y las ganancias serán por el cobro de comisiones y publicidad.

Gratis1



Gratis1.com anunció la habilitación de su servicio de acceso gratuito a Internet a los usuarios del área de Telefónica. Hasta el momento, y por motivos de infraestructura ajenos a Gratis1 el servicio no estaba disponible en el área de cobertura de la telefónica española. Como resultado de las gestiones realizadas los clientes de la zona TASA pueden utilizar el servicio en excelentes condiciones de conectividad y velocidad. Con esta habilitación se benefició al Area Múltiple Buenos Aires (AMBA), que comprende la Capital Federal y la mayoría de los partidos del Gran Buenos Aires.